

構念

認知能力

對象

中二學生

單元目的

培養創意思考技巧

教學目標

運用不同的思維型格進行創意解難

教學工具

聲帶連簡報：「21 世紀沉迷網絡」

附件 1

導師參考資料：「21 世紀沉迷網絡」內容

附件 2

成長拼圖

附件 3

自備工具：A4 紙

A3 紙

顏色筆

膠紙

教學方法

- 小組討論

活動程序

30 分鐘

👍👍 主要活動
👍 次要活動

活動	步驟
I. 引起動機 「萬能 A4 紙」 8 分鐘 自備工具 A4 紙	- 學生分成 8 個小組。每組獲發 A4 紙一疊。 - 於 3 分鐘內利用 A4 紙製造有用的物品，種類或款式越多越好。 - 請每組報告製造了多少件物品，及介紹製成品的用途。 - 導師讚賞學生的創意，並帶出原來一件普通且簡單的材料，只要運用一點創意，可以創造出很多有用的東西，而不只限於其固有的用途。
II. 小組討論 「21 世紀沉迷網絡」 👍👍 15 分鐘 教學工具 附件 1 附件 2 自備工具 A3 紙 顏色筆 膠紙	目的：運用不同的思維型格創造有效的解難方法 - 播放聲帶連簡報（附件 1）。 - 播放完畢，學生分成 8 個小組，並獲發 A3 紙。 - 請學生用 3 分鐘，自行訂立規則，尋求解決青少年沉迷上網問題的方法。把方法寫在海報紙上，寫得越多越好。 - 完成後，請學生用 2 分鐘討論，以溫和、合情合理合法及保障人身安全和私隱的原則篩選出可行的方法，並用顏色筆圈出那些可行的方法。 - 請各組把海報紙貼在黑板上，派一位代表介紹他們認為最有效解決沉迷上網問題的方法。 - 導師帶領學生分析及評論方法是否有效、可行及合乎上述原則。 - 導師為此活動作小結：創意思考是指創新的、能提供有用意念的思考。所以除了想出富創意的東西外（步驟 3、即發明家型），我們還要檢視其可行性、有效性及是否合乎上述原則（步驟 4 和 6、即行政人員型和偵探型）。但是，要有創意，首要元素是多用發明家型的思考方式。

活動	步驟
III. 總結 2 分鐘	1. 創造有效的解難方法需要運用不同的思維型格，特別是「發明家型」，因為它是引發創意的重要元素。 2. 鼓勵學生應用各種思維型格去處理日常生活中的事情。只要不斷練習，處事時便能靈活運用不同的思維型格，令工作達到更佳的功效。
IV. 自我反思 5 分鐘 教學工具 成長拼圖	1. 導師於此節結束前派發「成長拼圖」，讓學生靜默片刻反思及填寫。 2. 最後，導師應對學生的合作表現加以鼓勵及讚賞。

教學建議

1. 引起動機

- 學生可能會問能否在紙上畫出創造的用品。導師可指出此節的目的在於讓學生發掘紙張在書寫、繪畫、包裝等用途以外的其他用處，令他們明白有很多東西其實不只局限於其固有用途，如曾有設計師利用紙張做時裝、椅子等。若導師有這類創作的圖片，可於學生報告後及小結前給學生欣賞，讓他們知道這些創造有可能在現實中發生。

- 有關如何培育學生的創造力的資料可參閱：

Sternberg, R. J., & Williams, W. M. (1996). *How to develop student creativity*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

以下是教授此課節的重點技巧：

- 評估學生的創意時，要讓學生知道作品是否具創意並非取決於導師是否認同他們的想法，而是他們的作品和解說能否表達他們的原有想法。而導師評定學生的創意的準則，只須從學生的角度來評價作品，無須與現今最新的發明來衡量其創意，因學生可能本來就有能力創造出他人的發明。
- 要有效地培養學生的創意，除了獎勵學生的成就，還要獎勵他們追求創意的努力。導師可設立不同的獎項來獎勵學生的成就，但更重要的是對全班學生的努力加以讚賞。
- 示範創造力是培養創意思考的其中一個有效方法，因為學生創意的發展有賴導師做給他們看，而非導師告訴他們怎樣做。導師可即場用 A4 紙創造一件有用途的東西，坐言起行，作為創意行為的模範。

2. 「21 世紀沉迷網絡」

- 此活動的目的是讓學生嘗試應用單元 CC2.1 中所學到的三種思維型格——「發明家型」、「行政人員型」和「偵探型」去尋求有效及可行的解決問題方法。若時間許可，可將三種思維型格的資料簡單重溫，有助學生學習及應用。
- 步驟 3：學生可在工作紙寫上天馬行空的建議。鼓勵他們在此階段不須顧及建議的可行性，無論有甚麼提議都可寫下來（粗言穢語除外）。這部分的目的在於讓學生放膽嘗試想像各種方法解決困難，突破思想框框。建議是否可行會於步驟第 4 點及第 6 點檢視。
- 若學生平日多習慣在框框內思考，要他們自行訂立規則、尋求解決方法，可能會遇到困難，甚至會感到氣餒。建議導師以提問形式引發學生思考，如「有甚麼方法可令他們有節制地上網？」、「若果減少上網時間，可做甚麼來善用這些時間？」等，而非直接提出解決方法，因為此舉是培養學生創意思考的一大障礙。

- 步驟 4：學生可用不同顏色代表解決方法的可行性或有效程度，如「紅色」代表最可行及最有效，「綠色」代表可行及有效。不用圈出那些違反原則的建議。
- 導師帶領學生分析及評論解決方法時，注意不要只集中分析不可行的方法，而忽略分析可行的方法。過程中亦要小心用詞和注意語調，不要讓學生感到尷尬或挫敗，影響他們嘗試創造的勇氣。鼓勵學生明智地冒險和允許他們犯錯是培養學生創意思考的重要因素。
- 為增加學生的投入感，導師可考慮設立不同的獎項鼓勵學生積極參與，如「最完善計劃獎」、「最具創意獎」等。

延伸活動建議

活動	內容	建議
創世紀	目的：互相觀摩，學習他人的創意 全級進行精美海報比賽，每班把課堂中所創造的有效解決沉迷上網的方法，製作成一張精美海報，讓學生互相觀摩，學習他人的創意。	雖然活動是以比賽形式進行，導師宜把所有海報貼在壁報板上讓學生觀摩，因為沒得獎的海報也有值得欣賞及參考的創意。 比賽評審可先由導師選出入圍作品，然後由學生互選得獎作品。

附件 1 聲帶連簡報：「21世紀沉迷網絡」

附件 2 導師參考資料：「21世紀沉迷網絡」內容

隨著互聯網的迅速發展，青少年上網的情況愈來愈普遍，而青少年沉迷上網的問題亦愈來愈嚴重，引起社會的關注。據統計，香港有大約一百六十萬青少年有上網的習慣，而其中一部分青少年更有沉迷網絡遊戲的情況出現。我們採訪了幾位青少年，探討他們上網的情況。

個案一

阿言平日上課時只是在睡覺，時常欠交功課，測驗亦不及格。校內的一切人和事，包括同學和課外活動，都不能引起他的興趣。每天放學，他甚麼也不理會，只顧第一時間從學校跑回家。回到家中丟下書包便立刻 online，直到凌晨時分……

個案二

阿文在家時，只會把自己關在書房中上網打機，連飯也不吃，他的爸爸和媽媽都因此大表不滿，而弟弟亦因為要爭用電腦而時常大吵大鬧……

個案三

阿晴的腦海中時常浮現網絡遊戲的畫面。無論在上學途中甚至是上課時，她都會不期然地記掛著她在網上遊戲中的角色，而且她每天玩六個多小時也覺得不夠。最近每當她 offline，她便感到眼花、手震，有時候還會失眠……

個案四

阿華除了玩網上遊戲外，平日可以說是沒有任何嗜好。他把所有精神都放在他的遊戲角色中。昨晚，他發現自己在網上的武器全都被偷了，他的情緒十分激動，大發脾氣……

其實，以上類似的情況不難在一班沉迷上網的青少年身上出現。究竟，有甚麼方法可以幫助到這班青少年不再沉迷呢？

附件 3 成長拼圖

姓名：

班別：

日期：

堂課：

家課：

1. 在課堂上尋求解決沉迷上網問題的方法時，我與組員遇到甚麼困難？

1. 我是一個勇於創新的人嗎？

2. 我通常在構思及實行新意念時會遇到甚麼困難？

2. 怎樣可幫助我想出新意念（如多閱讀、與別人一起討論）？

3. 怎樣可幫助我解決這些困難？

3. 構想及實行新意念時須注意甚麼？

